



PAPER

soft

48

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.soft editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

Anno 2 - N° 48 - 13 dicembre 1985

Superkeys
I nervi
Mini-Mancala
Trippy
Simon's Dedalo
Attenti alle mine!

Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [<>] deve esse-

re premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	G 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	G 8	
{SU}	SHIFT		{GRN}	CTRL 6		{F1}	F1	
{GIU'}			{BLU}	CTRL 7		{F2}	F2	
{SIN}	SHIFT		{YEL}	CTRL 8		{F3}	F3	
{DES}			[<1>]	G 1		{F4}	F4	
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	G 2		{F5}	F5	
{OFF}	CTRL 0		[<3>]	G 3		{F6}	F6	
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	G 4		{F7}	F7	
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	G 5		{F8}	F8	
{RED}	CTRL 3		[<6>]	G 6				

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** compilare il seguente tagliando:



J.soft Compilare ed inviare in busta chiusa a:
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER _____ Anno _____

PAPER dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. _____ a mezzo

☐ assegno allegato

☐ contanti allegati





C64

- 6 Superkeys**
di N. Martens trad. e adatt. di M. Anticoli
- 8 I nervi**
di C. Roberts trad. e adatt. di M. Anticoli
- 11 Mini-Mancala**
di R. Gasters trad. e adatt. di P. Maffei
- 13 Trippy (Joystick)**
di F. Portland trad. e adatt. di A. Moretti
- 17 Simon's Dedalo (Simon's BASIC-Joystick)**
di G. Montanari
- 26 Attenti alle mine! (Joystick)**
di R. Onufer trad. e adatt. di S. Albarelli

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.80.841-68.80.842-68.80.843-
68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**

Tribunale di Milano
n° 178 del 30-03-1985

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)

68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

STOP BUG

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.

Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA,

che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono

sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

Non vi è mai successo di battere programmi, anche della nostra rivista, con molte parole chiavi del basic (es. POKE, FOR, TO)? Con questo programma è possibile ridefinire i tasti funzione, rendendo più veloce la digitazione.

Per ridefinire nuovamente i tasti funzione bisogna digitare SYS 38276, mentre per vedere la lista dei tasti basta digitare SYS 38144. Se si vuole riattivare SUPERKEYS

dopo aver digitato RUN/STOP + RESTORE è necessario digitare SYS 38728.

È possibile anche inserire il "carriage return" automatico: si ottiene impostando il carattere "freccia verso sinistra" dopo la istruzione voluta, per esempio: LIST (freccia verso sinistra).

Una volta presa la mano con questa utility siamo sicuri che ci ringrazierete.

```

80 REM**      C64 SUPERKEYS      **           :rem 108
90 REM**      PAPERSOFT          **           :rem 169
100 READA,B                                     :rem 92
110 PRINTCHR$(147);CHR$(17);"C64 SUPERKEYS"   :rem 249
120 PRINT"{ 2 GIU' }ATTENDERE PREGO..."     :rem 41
125 CH=0                                       :rem 144
130 FORI=ATOB:READX:POKEI,X:CH=CH+X:NEXT      :rem 148
140 SYS38276:NEW                              :rem 194
500 DATA38144,38892                          :rem 237
510 DATA169,147,32,210,255,162,1,160,74,32,174,150,162,18
    3,160                                       :rem 23
520 DATA8,32,174,150,162,205,160,16,32,174,150,169,13,32,
    210                                       :rem 169
530 DATA255,32,210,255,234,32,46,149,162,127,160,33,32,17
    4,150                                       :rem 23
540 DATA96,162,255,160,49,189,0,148,201,133,240,37,201,13
    4,240                                       :rem 29
550 DATA33,201,135,240,29,201,136,240,25,201,137,240,21,2
    01,138                                       :rem 47
560 DATA240,17,201,139,240,13,201,140,240,9,201,13,240,34
    ,201                                       :rem 195
570 DATA255,208,32,96,169,13,32,210,255,169,70,32,210,255
    ,152                                       :rem 243
580 DATA32,210,255,200,169,61,32,210,255,169,32,32,210,25
    5,202                                       :rem 13
590 DATA208,184,96,169,95,32,210,255,202,208,175,96,169,1
    2,141                                       :rem 59

```

```

600 DATA33,208,169,144,32,210,255,162,1,169,255,157,255,1
    47,232                                     :rem      87
610 DATA208,250,169,0,133,55,169,149,133,56,32,169,150,32
    ,199                                     :rem     254
620 DATA150,76,212,150,255,147,17,42,42,42,42,32,67,32,54
    :rem      32
630 DATA52,32,32,83,32,85,32,80,32,69,32,82,32,75,32
    :rem      47
640 DATA69,32,89,32,83,32,42,42,42,42,13,32,13,42,42
    :rem      39
650 DATA42,42,32,32,32,80,32,65,32,80,32,69,32,82,32
    :rem      37
660 DATA83,32,79,32,70,32,84,32,32,32,32,32,42,42,42
    :rem      38
670 DATA42,13,32,13,45,45,45,45,68,69,70,73,78,69,32
    :rem      71
680 DATA69,65,67,72,32,70,85,78,67,84,73,79,78,32,75
    :rem     107
690 DATA69,89,45,45,45,45,45,13,32,32,32,32,32,32,32
    :rem      53
700 DATA32,32,32,40,95,32,61,32,67,82,41,13,32,13,32
    :rem      25
710 DATA32,32,32,83,89,83,32,51,56,50,55,54,32,84,79
    :rem      63
720 DATA32,82,69,68,69,70,73,78,69,32,75,69,89,83,13
    :rem     101
730 DATA32,32,32,32,83,89,83,32,51,56,49,52,52,32,84
    :rem      57
740 DATA79,32,80,82,73,78,84,32,67,85,82,82,69,78,84
    :rem     102
750 DATA13,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
    :rem       8
760 DATA75,69,89,32,68,69,70,73,78,73,84,73,79,78,83
    :rem     119
770 DATA13,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45
    :rem      66
780 DATA45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45
    :rem      72

790 DATA45,45,45,45,13,162,1,172,169,149,189,169,149,32,2
    10                                     :rem     164
800 DATA255,232,136,152,208,245,96,234,234,234,234,234,23
    4,234,234                             :rem     235
810 DATA234,234,234,234,234,120,169,49,141,20,3,169,234,1
    41,21                                 :rem      21
820 DATA3,88,96,32,94,151,165,55,133,251,133,253,165,56,1
    33                                   :rem     155
830 DATA252,133,254,169,49,133,247,169,133,133,248,169,13
    ,32,210                             :rem     145
840 DATA255,169,70,32,210,255,165,247,32,210,255,169,61,3
    2,210                               :rem      33

```

```

850 DATA255,169,63,32,210,255,169,32,32,210,255,32,207,25
    5,72                                     :rem 244
860 DATA160,0,165,248,145,55,104,32,94,151,201,13,240,14,
    201                                     :rem 168
870 DATA95,208,2,169,13,145,55,32,207,255,76,20,151,230,2
    47                                     :rem 149
880 DATA165,247,41,1,208,10,24,165,248,105,4,133,248,76,6
    6                                     :rem 100
890 DATA151,56,165,248,233,3,133,248,165,247,201,57,144,1
    63,120                                 :rem 93
900 DATA169,117,141,20,3,169,151,141,21,3,88,169,0,133,24
    7                                     :rem 86
910 DATA96,234,234,234,234,234,166,55,208,2,198,56,198,55
    ,96                                     :rem 227
920 DATA234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,2
    34,234,165                             :rem 23
930 DATA247,240,59,160,0,177,251,32,216,151,176,12,165,55
    ,197                                     :rem 250
940 DATA251,208,21,165,56,197,252,208,15,169,0,133,247,16
    5,253                                     :rem 47
950 DATA133,251,165,254,133,252,76,49,234,166,198,177,251
    ,157,119                                 :rem 215
960 DATA2,230,198,32,228,151,165,198,201,11,144,204,230,2
    47,76                                     :rem 35
970 DATA49,234,165,215,32,216,151,176,3,76,49,234,165,8,4
    1                                     :rem 110
980 DATA1,208,247,160,0,177,251,197,215,208,6,32,228,151,
    76                                     :rem 151
990 DATA123,151,32,228,151,76,198,151,201,133,144,6,201,1
    41,176                                     :rem 79
1000 DATA2,56,96,24,96,166,251,208,2,198,252,198,251,96
    :rem 221

```

C64 I nervi

Il programma qui presentato è un vero gioco di NERVI.

Si gioca in due. Ogni giocatore parte con 200 punti e deve arrivare a 500 punti prima dell'avversario per vincere 500 dollari. Ciascun giocatore tira i dadi almeno due

volte. Il primo tiro rimane sul banco; i tiri successivi non devono essere uguali al primo, per poter acquisire dei punti. Quando un tiro risulta uguale al primo, si perde la mano e la cifra raggruppata viene persa e quindi sottratta dagli ini-

ziali 200 punti o dal punteggio prima raggiunto. Quando non si vuole rischiare ancora e si vogliono prendere i punti, basta rinunciare al tiro e passare la mano all'avversario. Bisogna ricordare che fino a che

non si passa la mano non si guadagna nulla, anzi i virtuali punti guadagnati possono essere sottratti. Ma cosa aspettate a farvi venire i NERVI??!!

10 REM *****	:rem 19
20 REM *	:rem 154
30 REM * I NERVI *	:rem 104
35 REM *	:rem 160
40 REM *PAPERSOFT*	:rem 80
45 REM *	:rem 161
50 REM *****	:rem 23
60 POKE53281,1	:rem 245
70 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }"	:rem 237
80 PRINTTAB(8)"NOME GIOCATORE # 1"	:rem 185
90 INPUTPLA\$(1)	:rem 124
100 PRINTTAB(8)"NOME GIOCATORE # 2"	:rem 227
110 INPUTPLA\$(2)	:rem 166
120 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }"	:rem 25
130 PRINTTAB(15)"{RVS}{RED}I NERVI{OFF}{BLU}{ 2 GIU' }"	:rem 193
140 PRINTTAB(9)"PROVA A RAGGIUNGERE"	:rem 192
150 PRINTTAB(9)"500 PUNTI PRIMA"	:rem 102
160 PRINTTAB(9)"DEL TUO AVVERSARIO."	:rem 198
170 PRINTTAB(9)"TIRA I DADI FINCHE'"	:rem 41
180 PRINTTAB(9)"VUOI,{DES}MA OCCHIO"	:rem 154
190 PRINTTAB(9)"A NON SBALLARE!"	:rem 95
200 PRINT"{ 2 GIU' }"	:rem 133
210 PRINTTAB(12)"{RVS}{GRN}PREMI UN TASTO{BLU}"	:rem 233
220 GETA\$:IFA\$=""THENGOTO220	:rem 132
230 PLA=1	:rem 224
240 OP=2	:rem 164
250 CA(1)=200	:rem 108
260 CA(2)=200	:rem 110
270 GOTO300	:rem 101
280 RO=INT(RND(1)*6)+INT(RND(1)*6)+2	:rem 4
290 RETURN	:rem 123
300 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }"	:rem 25
310 PRINT"{RVS}{GRN}";PLA\$(PLA);"{BLU}{OFF} HA TIRATO"	:rem 139
320 GOSUB280	:rem 175
330 FR=RO	:rem 12
340 GOSUB280	:rem 177
350 IF FR=RO GOTO340	:rem 109
360 GOTO410	:rem 103
370 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }"	:rem 32
380 GOSUB280	:rem 181

390	PRINT" {RVS} {GRN}";PLA\$(PLA);" {BLU} {OFF} HA TIRATO"	:rem	147
400	IF FR=RO GOTO630	:rem	107
410	IFCA(1)>500ORCA(2)>500GOTO730	:rem	75
420	PRINT" {GIU' }PRIMO TIRO:";FR	:rem	74
430	PRINT" {GIU' }"	:rem	121
440	PRINT"SUCCESSIVO TIRO:";RO	:rem	196
450	PRINT" {GIU' }"	:rem	123
460	TT=TT+RO	:rem	243
470	PRINT"TOTALE PUNTI:";CA(PLA)	:rem	236
480	PRINT" {GIU' }"	:rem	126
490	PRINT"PUNTI PRESI:";TT	:rem	158
500	PRINT" {GIU' }"	:rem	119
510	PRINT"PUNTI AVVERSARIO:";CA(OP)	:rem	226
520	PRINT" {GIU' }"	:rem	121
530	PRINTTAB(12)" {RVS} {RED}TIRI ANCORA? {BLU}"	:rem	108
540	GETAN\$:IFAN\$=""GOTO540	:rem	251
550	IFAN\$="N"THENCA(PLA)=CA(PLA)+TT:GOTO580	:rem	94
560	IFAN\$="S"THENFORN=1TO100:NEXTN:GOTO370	:rem	139
570	GOTO540	:rem	110
580	TT=0	:rem	178
590	IFPLA=1THENPLA=2:OP=1:GOTO300	:rem	64
600	OP=2	:rem	164
610	PLA=1	:rem	226
620	GOTO300	:rem	100
630	PRINT" {CLR} { 2 GIU' }"	:rem	31
640	PRINTTAB(13)"HAI PERSO! { 2 GIU' }"	:rem	149
650	PRINTTAB(13)"POSSIEDI";	:rem	147
660	CA(PLA)=CA(PLA)-TT	:rem	18
670	PRINTCA(PLA)	:rem	220
680	PRINT" { 2 GIU' }";TAB(12)" {RVS} {GRN}PREMI UN TASTO {BLU}"	:rem	149
690	GETA\$:IFA\$=""GOTO690	:rem	107
700	TT=0	:rem	172
710	PRINT" {CLR} "	:rem	252
720	GOTO580	:rem	111
730	PRINT" {CLR} { 2 GIU' }"	:rem	32
740	IFCA(1)>CA(2)THEN762	:rem	67
750	PRINTTAB(11)PLA\$(2);" VINCE!"	:rem	76
760	PRINTTAB(11)"CON \$"CA(2):GOTO770	:rem	20
762	PRINTTAB(11)PLA\$(1);" VINCE!":PRINTTAB(11)"CON \$";CA(1)	:rem	40
770	POKE198,0:PRINTTAB(12)" {GIU' } {RVS} {GRN}GIOCHI ANCORA? {BLU}"	:rem	103
780	GETA\$:IFA\$=""GOTO780	:rem	107
790	IFA\$="S"THENRUN	:rem	140
800	IFA\$="N"THENEND	:rem	97
810	GOTO780	:rem	113

Mini-Mancala

Questo programma trae origine da un antico gioco arabo. Ci sono 4 tazze contrassegnate dalle lettere A,B,C,D: due, la A e la B, appartengono al computer, le altre due, la C e la D, sono tue.

All'inizio del gioco tutte le tazze contengono 2 pedine. A turno i giocatori, cioè tu e il computer, devono prendere le pedine contenute in una delle proprie tazze e distribuirle una ad una in senso antiorario nelle altre tazze. Ci dovrà essere sempre almeno una tazza

vuota in quanto le pedine non possono essere rimesse nella tazza da cui sono state prese.

Vince chi riesce a portare tutte le pedine in una delle proprie tazze. Puoi scegliere il livello di difficoltà (da 1 a 3, 1 è il più semplice) e chi deve iniziare per primo. Non scoraggiarti per gli insuccessi iniziali perché il gioco è realmente molto difficile; con un po' di pazienza, tuttavia, riuscirai a mettere a punto una strategia vincente.

```

10 REM *MINI-MANCALA*                                :rem 224
20 POKE53280,11:POKE53281,9                            :rem 242
30 DIMB(3),SU(3)                                       :rem 91
40 DEF FNSP(X)=15+80*(XAND2)+6*(XAND1)                :rem 89
50 FORI=0TO3                                           :rem 216
60 B(I)=2                                              :rem 177
70 READSU(I)                                           :rem 197
80 NEXT                                               :rem 167
90 DATA2,0,3,1                                       :rem 205
100 E$="{HOME} { 17 GIU' } { 7 DES }"                :rem 122
110 GOTO560                                           :rem 102
120 REM *DISEGNO SCHERMO*                             :rem 229
130 PRINT"{CLR} [<6>] {GIU'} "SPC(12)" {RVS} MINI{ 2 * }MANCAL
    A {BLK}"                                           :rem 188
140 PRINT                                             :rem 34
150 PRINTSPC(11)" A"SPC(13)"B"                       :rem 98
160 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } [<A>] { 5 C } [<R>] { 5 C } [<S>]"
                                                    :rem 175
170 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } _ { 5 SPAZI } _ { 5 SPAZI } _"
                                                    :rem 153
180 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } _ { 2 SPAZI } 2 { 2 SPAZI } _
    { 2 SPAZI } 2 { 2 SPAZI } _"                    :rem 254
190 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } _ { 5 SPAZI } _ { 5 SPAZI } _"
                                                    :rem 155
200 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } [<Q>] { 5 C } _ { 5 C } [<W>]"
                                                    :rem 211

```

```

210 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}_{ 5 SPAZI}_{ 5 SPAZI}"
:rem 148
220 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}_{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}_{
{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}"
:rem 249
230 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}_{ 5 SPAZI}_{ 5 SPAZI}"
:rem 150
240 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}[<Z>]{ 5 C}[<E>]{ 5 C}[<X>]"
:rem 185
250 PRINTSPC(11)" C"SPC(13)"D"
:rem 103
260 RETURN
:rem 120
270 REM *IMPUT MOSSA*
:rem 227
280 PRINTE$"MUOVI DALLA TAZZA (C/D){ 2 SPAZI}{ 2 SIN}";
:rem 200
290 INPUTS$
:rem 162
300 IFS$=""THEN280
:rem 227
310 S=-2*(S$="C")-3*(S$="D")
:rem 80
320 IFS=0ORB(S)=0THEN280
:rem 161
330 RETURN
:rem 118
340 REM *MOSSA COMPUTER*
:rem 193
350 PRINTE$"{ 5 SPAZI}ORA TOCCA A ME{ 7 SPAZI}"
:rem 241
360 FORDE=1TO500:NEXTDE
:rem 177
370 IFLE<3ANDRND(0)*LE<.6THENS=INT(RND(0)*2):GOTO400
:rem 127
380 Q=B(2)+10*(B(1)+10*B(0))
:rem 50
390 S=1
:rem 93
400 IFQ=143ORQ=134ORQ=611ORQ=116THENS=0
:rem 141
410 IFB(S)=0THENS=1-S
:rem 231
420 PRINTE$"{ 3 SPAZI}MUOVO DALLA TAZZA "MID$("AB",S+1,1)
:rem 156
430 RETURN
:rem 119
440 REM *MOVIMENTO ANTIORARIO*
:rem 134
450 D=S
:rem 109
460 FORC=1TOB(S)
:rem 187
470 FORDE=1TO400:NEXTDE
:rem 178
480 D=SU(D)
:rem 90
490 IFD=STHEN480
:rem 203
500 B(S)=B(S)-1
:rem 252
510 PRINT"{HOME}{ 6 GIU' }"SPC(FNSP(S));B(S)
:rem 19
520 B(D)=B(D)+1
:rem 222
530 PRINT"{HOME}{ 6 GIU' }"SPC(FNSP(D));B(D)
:rem 247
540 NEXTC
:rem 27
550 RETURN
:rem 122
560 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*
:rem 96
570 GOSUB120
:rem 175
580 PRINTE$"{ 4 SPAZI}LIVELLO{ 2 SPAZI}(1-3)";
:rem 11
590 INPUTLE
:rem 191
600 IFLE<1ORLE>3THEN580
:rem 146
610 PRINTE$"VUOI INIZIARE TU (S/N)";
:rem 116
620 INPUTAN$
:rem 219
630 IFAN$="N"THEN680
:rem 119
640 IFAN$<>"S"THEN610
:rem 179

```



```

650 GOSUB270 :rem 180
660 GOSUB440 :rem 180
670 IFB(3)=8THENPRINTES$"{ 8 SPAZI}HAI VINTO!{ 8 SPAZI}":G
OTO720 :rem 95
680 GOSUB340 :rem 181
690 GOSUB440 :rem 183
700 IFB(0)=8THENPRINTES$"{ 8 SPAZI}HO VINTO!{ 9 SPAZI}":GO
TO720 :rem 27
710 GOTO650 :rem 108
720 PRINT:END :rem 55

```

Trippy

Joystick **C64**

I rami del melo del simpatico Trippy hanno valicato il muro di cinta del suo orto, invadendo il terreno del vicino, il truce Mister Monster. Quest'ultimo per dispetto scaglia a terra le mele del povero Trippy,

che con un canestro deve cercare di recuperarne il maggior numero possibile. A te il compito di guidare il nostro eroe usando il joystick n. 2.

```

1000 REM *TRIPPY* :rem 225
1010 PRINTCHR$(147) :rem 61
1020 FORI=49183TO49478:READJ :rem 140
1030 POKEI,J:CC=CC+J:NEXTI :rem 108
1040 READJ:IFJ<>CCTHENPRINT"ERRORE NELLE DATA":END :rem 168
1050 REM :rem 170
1060 FORI=0TO62:READJ:POKEI+832,J:NEXT :rem 120
1070 FORI=0TO62:READJ:POKEI+896,J:NEXT :rem 131
1080 FORI=0TO62:READJ:POKEI+960,J:NEXT :rem 124
1090 REM :rem 174
1100 POKE49152,30:POKE49153,0 :rem 80
1110 POKE49156,255:POKE49157,0 :rem 146
1120 POKE49160,180:POKE49161,0 :rem 134
1130 POKE49164,197:POKE49165,0 :rem 151
1140 POKE49168,0:POKE49169,255:POKE49173,180 :rem 209
1150 REM :rem 171
1160 POKE2040,13:POKE2041,14:POKE2042,15 :rem 209
1170 VC=53248:SYS49183 :rem 231
1180 POKEVC+0,120:POKEVC+1,68 :rem 164
1190 POKEVC+2,120:POKEVC+3,160 :rem 210
1200 POKEVC+29,3 :rem 128

```

1210	POKEVC+23,1	:rem	121
1220	POKEVC+39,5	:rem	133
1230	POKEVC+40,3	:rem	124
1240	POKEVC+41,1	:rem	124
1250	X=120	:rem	240
1260	REM	:rem	173
1270	POKE53280,0:POKE53281,0	:rem	31
1280	SC=1064:CO=55336	:rem	120
1290	FORT=0TO160:POKECO+T,6	:rem	138
1300	POKESC+T,160:NEXTT	:rem	152
1310	FORT=0TO559STEP3:POKECO+T+160,2	:rem	188
1320	POKECO+T+160+1,2	:rem	130
1330	POKECO+T+160+2,2:POKESC+T+160,239	:rem	142
1340	POKESC+T+160+1,239	:rem	244
1350	POKESC+T+160+2,250:NEXTT	:rem	188
1360	FORT=0TO240:POKECO+T+720,5	:rem	74
1370	POKESC+T+720,160:NEXT	:rem	15
1380	PRINTCHR\$(19)CHR\$(30)	:rem	202
1390	PRINTTAB(30)CHR\$(18)"{ 2 SPAZI}"CHR\$(149);	:rem	15
1400	PRINT" "CHR\$(28)" "CHR\$(30)" ";	:rem	202
1410	PRINTCHR\$(149)" "CHR\$(30)" "	:rem	128
1420	PRINTCHR\$(18);	:rem	74
1430	PRINTTAB(29)" "CHR\$(28)" "CHR\$(30);	:rem	28
1440	PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR\$(28)" "CHR\$(30);	:rem	138
1450	PRINTCHR\$(18);	:rem	77
1460	PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR\$(149)" "CHR\$(30)" "	:rem	201
1470	PRINTCHR\$(18);	:rem	79
1480	PRINTTAB(29)CHR\$(28)" "CHR\$(30)" ";	:rem	33
1490	PRINTCHR\$(149)" "CHR\$(30)" "CHR\$(149);	:rem	179
1500	PRINT" "CHR\$(28)" "CHR\$(30);	:rem	135
1510	PRINTCHR\$(149)" "CHR\$(28)" "CHR\$(30);	:rem	120
1520	PRINT" "	:rem	153
1530	PRINTCHR\$(18);	:rem	76
1540	PRINTTAB(28)CHR\$(28)" "CHR\$(30)"{ 2 SPAZI}";	:rem	29
1550	PRINTCHR\$(28)" "CHR\$(149)" "CHR\$(30);	:rem	124
1560	PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR\$(149)" "CHR\$(30)"{ 2 SPAZI}";	:rem	5
1570	PRINTCHR\$(149)" "	:rem	142
1580	POKEVC+21,3	:rem	131
1590	POKE782,29:POKE781,10:SYS65520	:rem	7
1600	PRINTCHR\$(5)CHR\$(18)"[<A>]{ 5 <u>*</u> }{ 3 <u>C</u> }[<S>]"	:rem	65
1610	POKE782,29:POKE781,11:SYS65520	:rem	1
1620	PRINTCHR\$(5)CHR\$(18)"BRIMANI{ 2 SPAZI} <u>B</u> "	:rem	32
1630	POKE782,29:POKE781,12:SYS65520	:rem	4
1640	PRINTCHR\$(5)CHR\$(18)"BLONTANO! <u>B</u> "	:rem	158
1650	POKE782,29:POKE781,13:SYS65520	:rem	7
1660	PRINTCHR\$(5)CHR\$(18)"[<Z>]{ 2 <u>C</u> }{ 4 <u>*</u> }{ 2 <u>C</u> }[<X>]"CHR\$(146)	:rem	67
1670	PRINTCHR\$(19)CHR\$(158)"PUNTI:"	:rem	21

1680	PRINTCHR\$(19)CHR\$(158)TAB(17)"RECORD:"	:rem	213
1690	D=8:GOSUB1910:GOSUB1950	:rem	151
1700	REM	:rem	172
1710	PRINTCHR\$(19)CHR\$(5)TAB(8);SE;"{ 2 SPAZI}"	:rem	75
1720	IFSE>HITHENHI=SE	:rem	85
1730	PRINTCHR\$(19)CHR\$(5)TAB(30);HI	:rem	242
1740	IFX<256THENPOKEVC+0,X	:rem	98
1750	IFDR=0THENAX=INT(RND(TI)*210+40)	:rem	190
1760	IFDR=0THENF=F-1:IFF<1THENF=1	:rem	21
1770	X=X+D:IFX<30ORX>246THEND=-D	:rem	223
1780	POKEVC+39,INT(RND(TI)*2+4)	:rem	36
1790	POKEVC+30,0	:rem	131
1800	PX=PEEK(49169):PY=PEEK(49173)	:rem	207
1810	IFPEEK(VC+30)AND2=2THENGOSUB1950	:rem	232
1820	IFF=1THENDR=1	:rem	65
1830	IFDR=1THENPOKEVC+21,7	:rem	71
1840	IFDR=1THENAY=AY+6+INT(SE/100)	:rem	32
1850	IFAY>190THENGOSUB1910	:rem	73
1860	POKEVC+2,PX:POKEVC+3,PY	:rem	253
1870	POKEVC+4,AX:POKEVC+5,AY	:rem	228
1880	IFCA=1THENSE=SE+10:CA=0	:rem	165
1890	GOTO1710	:rem	212
1900	REM	:rem	174
1910	AY=95:POKEVC+21,3:DR=0	:rem	60
1920	IFCA=0THENMI=MI+1:IFMI>5THEN1980	:rem	19
1930	RETURN	:rem	173
1940	REM	:rem	178
1950	CA=1:AY=95:DR=0	:rem	125
1960	POKEVC+21,3:F=2	:rem	116
1970	RETURN	:rem	177
1980	REM	:rem	182
1990	POKE781,20:POKE782,6:SYS65520	:rem	215
2000	PRINTCHR\$(5)"CADUTE TROPPE MELE"	:rem	205
2010	POKE781,22:POKE782,6:SYS65520	:rem	201
2020	PRINTCHR\$(5)"PREMI UN TASTO PER GIOCARE"	:rem	168
2030	GETA\$:IFA\$=""THEN2030	:rem	173
2040	SE=-10:DR=0:F=5:AY=85:CA=0:MI=0	:rem	62
2050	GOTO1360	:rem	202
2060	DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21	:rem	160
2070	DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3	:rem	62
2080	DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173	:rem	185
2090	DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141	:rem	167
2100	DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16	:rem	80
2110	DATA192,240,3,76,65,193,169,255	:rem	40
2120	DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2	:rem	58
2130	DATA220,141,28,192,169,224,153,2	:rem	71
2140	DATA220,185,0,220,72,173,28,192	:rem	21
2150	DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192	:rem	171
2160	DATA189,9,192,253,22,192,144,18	:rem	42
2170	DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192	:rem	205
2180	DATA157,22,192,104,74,72,76,162	:rem	37

2190	DATA192,104,74,72,176,13,222,21	:rem	26
2200	DATA192,189,21,192,201,255,208,3	:rem	75
2210	DATA222,22,192,189,21,192,221,12	:rem	66
2220	DATA192,189,22,192,253,13,192,144	:rem	133
2230	DATA18,189,12,192,157,21,192,189	:rem	93
2240	DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76	:rem	181
2250	DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21	:rem	181
2260	DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192	:rem	182
2270	DATA221,17,192,189,1,192,253,18	:rem	36
2280	DATA192,144,18,189,0,192,157,17	:rem	43
2290	DATA192,189,1,192,157,18,192,104	:rem	93
2300	DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176	:rem	85
2310	DATA13,222,17,192,189,17,192,201	:rem	75
2320	DATA255,208,3,222,18,192,189,17	:rem	35
2330	DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5	:rem	185
2340	DATA192,144,18,189,4,192,157,17	:rem	44
2350	DATA192,189,5,192,157,18,192,104	:rem	94
2360	DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176	:rem	148
2370	DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192	:rem	138
2380	DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192	:rem	135
2390	DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91	:rem	116
2400	DATA192,238,27,192,108,29,192	:rem	198
2410	DATA35994:REM*CHECKSUM*	:rem	180
2420	REM	:rem	172
2430	DATA12,156,152,98,127,35,17,255	:rem	37
2440	DATA196,11,255,232,103,255,243,31	:rem	122
2450	DATA127,124,14,62,56,30,62,60,28	:rem	73
2460	DATA255,156,28,190,156,31,255,252	:rem	139
2470	DATA0,62,0,0,127,0,0,99,0,0,193	:rem	0
2480	DATA128,0,128,128,0,65,0,0,62,0	:rem	8
2490	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	249
2500	REM	:rem	171
2510	DATA0,0,0,15,255,224,18,170,144,19	:rem	156
2520	DATA255,144,13,85,96,15,255,224,24	:rem	184
2530	DATA254,48,48,0,24,96,254,12,99	:rem	44
2540	DATA255,140,103,17,204,62,68,248	:rem	80
2550	DATA30,0,240,3,57,128,3,255,128,3	:rem	114
2560	DATA199,128,1,255,0,0,108,0,0,108	:rem	112
2570	DATA0,1,239,0,3,239,128	:rem	139
2580	REM	:rem	179
2590	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	34
2600	DATA0,0,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0	:rem	1
2610	DATA32,0,1,36,0,1,36,0,1,4,0,1,56	:rem	77
2620	DATA128,1,124,128,0,254,128,0,254	:rem	115
2630	DATA0,0,124,0,0,56,0,0,0,0,0,0,0	:rem	7
2640	RESTORE	:rem	240

Fra i tanti giochi che un foglio di carta a quadretti ha suggerito, questo è sicuramente uno dei più avvincenti, se non altro perché richiede spesso qualche piccolo sforzo deduttivo. Molto meno noto della classica Battaglia Navale, anche Dedalo nella sua veste tradizionale si gioca fra due giocatori ognuno dei quali deve districarsi nel labirinto pensato dall'avversario.

In questa versione per C64 + Simon's Basic è il computer ad architettare il labirinto che tu dovrai percorrere nel minor numero di mosse.

LE REGOLE

Percorrere il labirinto significa spostarsi da una casella all'altra all'interno di una griglia 7x7 nelle quattro direzioni Nord, Est, Sud e Ovest. Tale movimento non è possibile quando il lato comune a due caselle fra cui avviene il passaggio risulta sbarrato.

Il labirinto è strutturato in modo tale che ogni zona della griglia possa essere in qualche modo raggiunta. Ad ogni mossa puoi operare due diverse scelte:

1) **muoverti** partendo dall'ultima casella raggiunta, spostandoti di quante caselle vuoi senza alcun limite, tenendo però presente che se incontri una barriera rimarrai fermo al punto di partenza senza che ti sia dato modo di sapere in quale

punto esatto del tratto percorso hai incontrato l'ostacolo.

2) **testare** una casella; riceverai come informazione il numero dei lati transitabili della casella in questione, tenendo presente che i lati appartenenti al perimetro esterno sono ovviamente sempre sbarrati così come pure tre lati su quattro della casella di partenza e di quella d'arrivo.

COME GIOCARE

Al RUN dopo aver aspettato circa mezzo minuto la realizzazione del labirinto, ti si presenterà lo schermo di gioco composto da tre riquadri.

Il primo occupa tutta la metà sinistra dello schermo e contiene la griglia di gioco. In corrispondenza di due caselle si accenderanno due sprites: uno a forma di "X" segnala la casella di partenza e col procedere del gioco si muoverà lasciando una scia verde occupando sempre l'ultima posizione acquisita; l'altro di forma quadrata indica la casella di arrivo. Inutile testare queste due caselle perché hanno sempre un solo lato transitabile.

Nel secondo riquadro, appariranno di volta in volta i vari messaggi di gioco.

Il terzo riquadro contiene elencate e numerate dall'alto in basso le 5 opzioni di gioco: TEST, MOVE, LIST, DRAW e STOP. Di queste 5

possibilità solo le prime due (TEST e MOVE) sono reali mosse di gioco e come tali verranno conteggiate. Effettua la tua scelta muovendo il joystick (porta 2) verso l'alto o verso il basso. La pressione del pulsante di sparo ti proietterà poi nelle diverse routine, che ora esaminiamo in dettaglio.

1) Test

Uno sprite-cursore si accende in corrispondenza dell'ultima casella occupata, muovilo con il joystick fino alla casella da testare e premi "fire": nel quadro-messaggi apparirà accanto al numero d'ordine della casella il suo numero di lati transitabili.

2) Move

Lo stesso sprite si attiva nella solita posizione: muovilo con il joystick e segna premendo il pulsante di sparo ogni passo del percorso che intendi provare. Quando pensi di aver finito spingi lo sprite oltre uno dei bordi della griglia e questo andrà a posizionarsi sul quadro-messaggi dove nel frattempo è apparsa la scritta "fine". A questo punto nel caso di una svista puoi ancora tornare sulla griglia muovendo il joystick in una qualsiasi direzione, altrimenti premi il pulsante di "fire".

3) List

Serve ad avere l'elenco delle casel-

le già testate. Lo sprite-cursore si posiziona nella prima casella in alto a sinistra e col joystick si può farlo scorrere lungo tutta la griglia: se passi su una casella già testata udirai un bip e la risposta al test apparirà nel solito quadro. Si torna al menu principale premendo "fire".

4) Draw

Con questa opzione hai la possibilità di evidenziare i lati delle caselle che hai individuato come sbarrati. Uno sprite-cursore diverso dal precedente appare sulla casella a cui sei arrivato; portalo con il joystick fin dove vuoi, premi il pulsante di sparo e lo sprite diventerà rosso: a questo punto muovi il joystick verso il lato che vuoi evidenziare. In caso di errore ripeti la medesima operazione verso il segmento che devi cancellare. Per uscire sposta lo sprite all'esterno della griglia.

5) Stop

Interrompe il gioco e mostra il labirinto elebarato dal computer.

Un'ultima avvertenza: se utilizzi STOP BUG e hai per caso dato un RUN STOP+RESTORE per disabilitarlo, puoi sempre rimetterlo in esecuzione digitando:

SYS PEEK (56)*256

```
1 PRINTCHR$(147)CHR$(153)CHR$(14);:COLOUR5,5:rem 45
5 DIM D(48,4),W(4),P(48),DP(4),B(48),C$(5):rem 58
10 FORN=1TO4:READW(N):NEXT:DATA-7,1,7,-1:rem 162
15 A$=CHR$(2):FORN=1TO5:READC$(N):C$(N)=A$+C$(N):NEXT:rem 41
16 DATATEST,MOVE,LIST,DRAW,STOP:rem 88
20 VOL15:WAVE1,00100000:ENVELOPE1,0,3,0,0:rem 64
30 M1$="C2D2E2F2G2A2B2C3D3E3F3G3A3B3C4D4E4F4G4A4B4C5D5E5F5G5A5B5":rem 152
```

```

35 M1$=M1$+"C6D6E6F6G6A6B6C7D7E7F7G7A7B7" :rem 11
40 PRINTCHR$(153);:FORN=0TO119:PRINT" DEDALO ";:NEXT :rem 153
45 BCKGND5,1,1,1 :rem 177
50 PRINTCHR$(18)CHR$(144);:PRINT AT(5,9)" SI STA FORMANDO
    IL LABIRINTO "; :rem 172
55 PRINT AT(7,13)" C'E' DA ASPETTARE UN PO' " :rem 85
60 FORN=1TO10:PT=RND(1)*49:NEXT :rem 158
65 GOSUB30000:PRINTCHR$(147);:GOSUB20000:GOSUB25000 :rem 43
70 FORN=0TO48:B(N)=0:NEXT:B(AR)=1:B(PT)=1 :rem 198
75 K=AR:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33 :rem 168
80 MMOB6,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET6,16,7,0,1 :rem 124
85 K=PT:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33 :rem 186
90 MMOB7,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET7,17,6,0,0 :rem 126
97 REM"[<A>]{ 30 *}[<S>] :rem 84
98 REM"-{ 6 SPAZI}GESTIONE JOYSTICK{ 7 SPAZI}- :rem 255
99 REM"[<Z>]{ 30 *}[<X>] :rem 98
100 C=3:FORN=0TO4:CHAR107,N*24+18,177+N,C,2:C=1:NEXT :rem 250
110 FORN=0TO4:TEXT120,N*24+23,C$(N+1),1,1,7:NEXT:rem 219
120 TEXT108,0,A$+"SCEGLI",3,1,7:S=0 :rem 157
130 J=JOY:IFJ>=128THEN200 :rem 247
135 S1=S :rem 173
140 IFJ=1THENS=S-1:GOTO170 :rem 87
150 IFJ=5THENS=S+1:GOTO170 :rem 90
160 GOTO130 :rem 100
170 IFS<0THENS=4 :rem 217
175 IFS>4THENS=0 :rem 224
180 CHAR107,S*24+18,177+S,3,2:CHAR107,S1*24+18,177+S1,1,2 :rem 241
190 M$=CHR$(147)+"1"+MID$("C4D4E4F4G4",S*2+1,2)+CHR$(134) :rem 201
    :MUSIC5,M$:PLAY1 :rem 108
195 GOTO130 :rem 108
200 TEXT108,0,A$+"SCEGLI",0,1,7:TEXT120,S*24+23,C$(S+1),3 :rem 2
    ,1,7 :rem 2
205 MUSIC5,CHR$(147)+"1C5"+CHR$(134):PLAY1 :rem 53
210 IFS<2THENMS=MS+1:GOSUB18000 :rem 158
220 ONS+1GOTO1000,5000,15000,10000,17000 :rem 46
997 REM"[<A>]{ 29 *}[<S>] :rem 205
998 REM"-{ 12 SPAZI}TEST{ 13 SPAZI}- :rem 170
999 REM"[<Z>]{ 29 *}[<X>] :rem 219
1000 S=P:K=S :rem 182
1010 GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33 :rem 169
1020 MMOB0,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET0,19,5,0,0 :rem 203
1030 GOSUB18300 :rem 64
1040 ONJGOTO1050,1050,1060,1060,1070,1070,1080,1080,1200 :rem 68
1050 Y=Y-24:IFY<59THENY=59:GOTO1030 :rem 126
1055 S=S-7:GOTO1100 :rem 71
1060 X=X+24:IFX>177THENX=177:GOTO1030 :rem 221

```

1065	S=S+1:GOTO1100	:rem	64
1070	Y=Y+24:IFY>203THENY=203:GOTO1030	:rem	206
1075	S=S+7:GOTO1100	:rem	71
1080	X=X-24:IFX<33THENX=33:GOTO1030	:rem	109
1085	S=S-1	:rem	15
1100	RLOCMOB0,X,Y,0,30:GOTO1030	:rem	43
1200	F=0:FORN=1TO4:IFD(S,N)>=0THENF=F+1	:rem	84
1210	NEXT:B(S)=F:Q=48+F	:rem	75
1215	S\$=STR\$(S):TEXT104,162,S\$,1,1,7:CHAR137,162,Q,3,1:PA USE2	:rem	178
1220	MOB OFF0:GOSUB18100:GOTO100	:rem	102
4997	REM"[<A>]{ 28 *}[<S>]	:rem	65
4998	REM"-{ 12 SPAZI}MOVE{ 12 SPAZI}-	:rem	213
4999	REM"[<Z>]{ 28 *}[<X>]	:rem	79
5000	S=P:C=0:P(C)=S:K=S	:rem	82
5005	GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33	:rem	177
5010	MMOB0,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET0,19,5,0,0	:rem	206
5015	CHAR107,157,173,1,2:TEXT118,162,A\$+"FINE",1,1,8	:rem	234
5020	GOSUB18300	:rem	67
5040	ONJGOTO5050,5050,5060,5060,5070,5070,5080,5080,5200	:rem	108
5050	Y=Y-24:IFY<59THEN5300	:rem	15
5055	S=S-7:GOTO5100	:rem	79
5060	X=X+24:IFX>177THEN5300	:rem	62
5065	S=S+1:GOTO5100	:rem	72
5070	Y=Y+24:IFY>203THEN5300	:rem	56
5075	S=S+7:GOTO5100	:rem	79
5080	X=X-24:IFX<33THEN5300	:rem	7
5085	S=S-1:GOTO5100	:rem	76
5100	RLOCMOB0,X,Y,0,30:GOTO5020	:rem	50
5200	IFS=P(C)THEN5020	:rem	192
5210	K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+5	:rem	189
5215	MUSIC5,CHR\$(147)+"1G5"+CHR\$(134):PLAY1	:rem	111
5220	C=C+1:P(C)=S:PLOTX1,Y1,3:GOTO5020	:rem	231
5300	RLOCMOB0,236,205,0,10	:rem	121
5305	CHAR107,157,173,3,2	:rem	208
5310	GOSUB18300	:rem	69
5320	IFJ=9THEN5350	:rem	21
5330	K=S:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33	:rem	199
5340	RLOCMOB0,X,Y,0,10:CHAR107,157,173,1,2:GOTO5020	:rem	113
5350	IFC=0THEN5300	:rem	3
5355	MOB OFF0:GOSUB18100	:rem	111
5360	F=0:FORN=0TOC-1:K=P(N):GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+ 5:PLOTX1,Y1,0	:rem	128
5365	M\$=CHR\$(147)+"1"+MID\$(M1\$,N*2+1,2)+CHR\$(134):MUSIC5, M\$:PLAY1	:rem	254
5370	FORI=1TO4:IFD(P(N),I)=P(N+1)THENF=F+1	:rem	226
5380	NEXT:NEXT:K=P(N):GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+5:PLOT X1,Y1,0	:rem	103


```

5385 M$=CHR$(147)+"1"+MID$(M1$,N*2+1,2)+CHR$(134):MUSIC5,
      M$:PLAY1                                     :rem    0
5390 IFF=CTHEN5500                                   :rem    31
5400 TEXT108,161,A$+CHR$(18)+"ERRORE",2,1,7        :rem    62
5410 MUSIC4,CHR$(147)+"1D4"+CHR$(137)+"C4"+CHR$(134)+"B3"
      +CHR$(134)+"A3"+CHR$(140)                     :rem   178
5420 PLAY1:GOTO5580                                   :rem   119
5500 TEXT108,161,A$+CHR$(18)+"ESATTO",2,1,7        :rem    64
5510 MUSIC4,CHR$(147)+"1C4"+CHR$(137)+"E4"+CHR$(134)+"G4"
      +CHR$(134)+"C5"+CHR$(140)                     :rem   190
5515 PLAY1:MOB OFF0                                   :rem    90
5520 FORN=0TOC-1:K=P(N):GOSUB18200                 :rem    24
5530 Y1=B*24+19:X1=A*12+9                           :rem    45
5540 K=P(N+1):GOSUB18200:Y2=B*24+19:X2=A*12+9:Y=B*24+59:X
      =A*24+33                                         :rem    94
5550 RLOCMOB7,X,Y,0,30                               :rem     8
5560 LINEX1,Y1,X2,Y2,2:NEXT:P=P(N)                 :rem    49
5570 IFP=ARTHENF$=A$+"VINTO":F1$=A$+"IN":GOTO17100
                                                    :rem   163
5580 GOSUB18100:GOTO100                             :rem    80
9997 REM"[<A>]{ 28 *}[<S>]"                         :rem    70
9998 REM"-{ 12 SPAZI}DRAW{ 12 SPAZI}"              :rem   209
9999 REM"[<Z>]{ 28 *}[<X>]"                         :rem    84
10000 S=P:K=S:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33       :rem     7
10010 CHAR107,157,173,1,2:TEXT118,162,A$+"FINE",1,1,8
                                                    :rem    17
10020 MMOB1,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET1,18,5,0,0          :rem   252
10030 GOSUB18300                                       :rem   112
10050 ONJGOTO10060,10060,10070,10070,10080,10080,10090,10
      090,10300                                       :rem    46
10060 Y=Y-24:IFY<59THENY=59:GOTO10200              :rem   222
10065 S=S-7:GOTO10100                                 :rem   168
10070 X=X+24:IFX>177THENX=177:GOTO10200            :rem    61
10075 S=S+1:GOTO10100                                 :rem   161
10080 Y=Y+24:IFY>203THENY=203:GOTO10200            :rem    46
10085 S=S+7:GOTO10100                                 :rem   168
10090 X=X-24:IFX<33THENX=33:GOTO10200              :rem   205
10095 S=S-1                                           :rem    64
10100 RLOCMOB1,X,Y,0,10:GOTO10030                   :rem   138
10200 RLOCMOB1,236,205,0,10                         :rem   165
10210 CHAR107,157,173,3,2                           :rem   247
10230 GOSUB18300                                       :rem   114
10240 IFJ<>9THENCHAR107,157,173,1,2:GOTO10100      :rem    24
10250 MOB OFF1:GOSUB18100:GOTO100                   :rem   154
10300 MMOB1,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET1,18,4,0,0          :rem   252
10310 GOSUB18300:K=S:GOSUB18200                     :rem    59
10320 ONJGOTO10330,10330,10340,10340,10350,10350,10360,10
      360                                             :rem    14
10325 GOTO10310                                       :rem    41
10330 PY=B*24+6:PX=A*12+4:AX=PX+10:AY=PY:Z=TEST(PX+1,PY):
      GOTO10380                                       :rem     4

```

```

10340 PY=B*24+7:PX=A*12+15:AX=PX:AY=PY+22:Z=TEST(PX,PY+1)
      :GOTO10380                                     :rem    59
10350 PY=B*24+30:PX=A*12+4:AX=PX+10:AY=PY:Z=TEST(PX+1,PY)
      :GOTO10380                                     :rem    51
10360 PY=B*24+7:PX=A*12+3:AX=PX:AY=PY+22:Z=TEST(PX,PY+1):
      GOTO10380                                     :rem    10
10380 C=3:IFZ=3THENC=1                               :rem    34
10390 LINEPX,PY,AX,AY,C:PAUSE.5:MOB SET1,18,5,0,0:GOTO100
      30                                           :rem     1
14997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                       :rem   178
14998 REM"-{ 11 SPAZI}LIST{ 12 SPAZI}-           :rem    11
14999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                       :rem   192
15000 S=0:K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+59:X1=A*24+33   :rem    78
15010 MMOB0,X1,Y1,X1,Y1,0,0:MOB SET0,19,5,0,0    :rem   195
15020 GOTO15120                                     :rem    42
15030 GOSUB18300:GOSUB18100                       :rem    41
15040 ONJGOTO15050,15050,15060,15060,15070,15070,15080,15
      080,15200                                     :rem    86
15050 S=S-7:IFS<0THENS=S+7                         :rem    62
15055 GOTO15100                                     :rem    48
15060 S=S+1:IFS>48THENS=48                         :rem    44
15065 GOTO15100                                     :rem    49
15070 S=S+7:IFS>48THENS=S-7                       :rem   126
15075 GOTO15100                                     :rem    50
15080 S=S-1:IFS<0THENS=0                           :rem   182
15100 K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+59:X1=A*24+33       :rem    85
15110 RLOCMOB0,X1,Y1,0,1                           :rem    90
15120 IFB(S)=0THENQ=45:GOTO15150                  :rem   112
15130 Q=48+B(S):MUSIC5,CHR$(147)+"1A5"+CHR$(134):PLAY1
      :rem   219
15150 S$=STR$(S):S$=RIGHT$(S$,LEN(S$)-1)          :rem   250
15160 TEXT110,162,S$,2,1,7:CHAR138,162,Q,3,1:GOTO15030
      :rem   184
15200 MOB OFF0:GOSUB18100:GOTO100                 :rem   153
16997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                       :rem   180
16998 REM"-{ 11 SPAZI}STOP{ 12 SPAZI}-           :rem    23
16999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                       :rem   194
17000 F$=A$+"ARRESO":F1$=A$+"DOPO"               :rem    87
17100 BLOCK98,0,159,199,0                         :rem    39
17400 TEXT100,30,F$,3,1,7                         :rem    22
17410 TEXT100,50,F1$,3,1,7                       :rem    74
17420 MS$=STR$(MS):MS$=RIGHT$(MS$,LEN(MS$)-1)     :rem   125
17430 TEXT100,70,MS$,3,1,7                       :rem   119
17440 TEXT100,90,A$+"MOSSE",3,1,7                 :rem    17
17500 FORN=0TO48:FORI=1TO4                        :rem    93
17510 IFD(N,I)<0THEN17550                          :rem   130
17520 K=N:GOSUB18200:Y=B*24+19:X=A*12+9          :rem   194
17530 K=N+W(I):GOSUB18200:Y1=B*24+19:X1=A*12+9   :rem    65
17540 LINEX,Y,X1,Y1,2                             :rem   207
17550 NEXT:NEXT:TEXT0,192,A$+"FIRE-BUTTON PER CONTINUARE"
      ,3,1,6                                       :rem     93

```

17560	GOSUB18300:IFJ<>9THEN17560	:rem	119
17570	MOB OFF6:MOB OFF7:NRM:COLOUR5,5	:rem	232
17580	PRINTCHR\$(153)CHR\$(14);	:rem	111
17585	BCKGND5,1,1,1	:rem	82
17590	PRINTCHR\$(18)CHR\$(144);:PRINT AT(8,9)"{ 2 SPAZI}VUO I GIOCARE ANCORA?{ 2 SPAZI}";	:rem	109
17600	PRINT AT(16,12)" SI{ 2 SPAZI}NO "	:rem	228
17610	GETA\$:IFA\$<>"S"ANDA\$<>"N"THEN17610	:rem	245
17620	IFA\$="S"THENRUN	:rem	236
17630	PRINTCHR\$(147):END	:rem	141
17997	REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]	:rem	181
17998	REM"-{ 7 SPAZI}ROUTINE VARIE{ 7 SPAZI}-	:rem	111
17999	REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]	:rem	195
18000	MS\$=STR\$(MS):MS\$=RIGHT\$(MS\$,LEN(MS\$)-1):BLOCK138,19 0,159,199,0	:rem	117
18010	TEXT138,192,MS\$,3,1,7	:rem	178
18020	RETURN	:rem	219
18099	REM"-----	:rem	42
18100	BLOCK105,153,153,176,0:RETURN	:rem	197
18199	REM"-----	:rem	43
18200	B=INT(K/7):A=K-7*B:RETURN	:rem	84
18299	REM"-----	:rem	55
18300	J=JOY:IFJ=0THEN18300	:rem	32
18310	IFJ>=128THENJ=9	:rem	219
18320	RETURN	:rem	222
19997	REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]	:rem	183
19998	REM"-{ 6 SPAZI}DISEGNO GRIGLIA{ 6 SPAZI}-	:rem	220
19999	REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]	:rem	197
20000	HIRES 0,0:MULTI11,5,1	:rem	222
20010	FORN=1TO3:READA,B,C,D,E	:rem	193
20020	FORV=0TOE:RECA+V*2,B+V*3,C,D,2:NEXT	:rem	186
20030	BLOCKA+1,B+1,A+C-1,B+D-1,0:NEXT	:rem	16
20035	DATA0,0,90,180,3,104,12,50,122,2,104,152,50,25,2	:rem	96
20040	COLOUR0,0:FORN=0TO7	:rem	12
20050	LINE3,6+N*24,86,6+N*24,1	:rem	31
20060	LINE3+N*12,6,3+N*12,174,1	:rem	69
20070	NEXT	:rem	56
20080	TEXT99,192,A\$+"MOSSA",1,1,7	:rem	25
20090	RETURN	:rem	219
24997	REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]	:rem	179
24998	REM"-{ 10 SPAZI}SPRITES{ 10 SPAZI}-	:rem	250
24999	REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]	:rem	193
25000	DESIGN0,1088+49152	:rem	14
25001	@BBBBBBB.....BBB.....	:rem	60
25002	@BBBBBBB.....BBBB.....	:rem	101
25003	@BBBBBBB.....BBBBBB.....	:rem	142
25004	@BBBBBBB.....BBBBBB.....	:rem	163
25005	@BBBBBBB.....BBBBBB.....	:rem	184
25006	@BBBBBBB.....BBBBBB.....	:rem	205
25007	@.BBBBBBB.....	:rem	186

25008	@...BBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	147
25009	@...BBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	108
25010	@....BBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	100
25011	@.....BBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	101
25012	@.....BBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	102
25013	@.....BBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	143
25014	@....BBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	184
25015	@...BBBBB.BBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	205
25016	@..BBBBB...BBBBBBBBBBBBB.....	:rem	186
25017	@.BBBBB.....BBBBBBBBBBB.....	:rem	167
25018	@BBBBB.....BBBBBBBBBB.....	:rem	148
25019	@BBBB.....BBBBBBB.....	:rem	109
25020	@BBB.....BBBBBB.....	:rem	61
25021	@.....	:rem	138
25030	DESIGN0,1216+49152	:rem	10
25031	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	27
25032	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	28
25033	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	29
25034	@BBBBB.....BBB.....	:rem	46
25035	@BBBBBB.....BBB.....	:rem	67
25036	@BBB.BBB.....BBB.....	:rem	68
25037	@BBB..BBB.....B...BBB.....	:rem	89
25038	@BBB...BBB...B....BBB.....	:rem	90
25039	@BBB....BBB.B.....BBB.....	:rem	91
25040	@BBB.....BBB.....BBB.....	:rem	63
25041	@BBB.....BBB.....BBB.....	:rem	64
25042	@BBB.....B.BBB...BBB.....	:rem	85
25043	@BBB....B...BBB...BBB.....	:rem	86
25044	@BBB...B.....BBB..BBB.....	:rem	87
25045	@BBB.....BBB.BBB.....	:rem	68
25046	@BBB.....BBBBBB.....	:rem	69
25047	@BBB.....BBBBBB.....	:rem	50
25048	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	35
25049	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	36
25050	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	28
25051	@.....	:rem	141
25060	DESIGN0,1152+49152	:rem	12
25061	@.....BB.....	:rem	182
25062	@.....BB.....	:rem	183
25063	@..B.....BBBB.....B.....	:rem	8
25064	@...B....BBBB.....B.....	:rem	9
25065	@....B..BBBBBB..B.....	:rem	50
25066	@.....BBBB..BBBB.....	:rem	51
25067	@.....BBB....BBB.....	:rem	12
25068	@....BBBB....BBBB.....	:rem	53
25069	@..BBBB..B..B..BBBB.....	:rem	94
25070	@BBBBB....BB....BBBBB.....	:rem	126
25071	@BBBBBB....BB....BBBBB.....	:rem	127
25072	@..BBBB..B..B..BBBB.....	:rem	88
25073	@....BBBB....BBBB.....	:rem	49
25074	@.....BBB....BBB.....	:rem	10

25075	@.....BBBB..BBBB.....	:rem	51
25076	@....B..BBBBBB..B.....	:rem	52
25077	@...B....BBBB....B.....	:rem	13
25078	@..B.....BBBB.....B.....	:rem	14
25079	@.....BB.....	:rem	191
25080	@.....BB.....	:rem	183
25081	@.....	:rem	144
25090	DESIGN1,1024+49152	:rem	14
25091	@BBBBBBBBBB..	:rem	49
25092	@BBBBBBBBBB..	:rem	50
25093	@BBBBBBBBBB..	:rem	51
25094	@BBCCCCCBB..	:rem	58
25095	@BBCCCCCBB..	:rem	59
25096	@BBCCCCCBB..	:rem	60
25097	@BBCCCCCBB..	:rem	61
25098	@BBCCCCCBB..	:rem	62
25099	@BBCCCCCBB..	:rem	63
25100	@BBCCCCCBB..	:rem	46
25101	@BBCCCCCBB..	:rem	47
25102	@BBCCCCCBB..	:rem	48
25103	@BBCCCCCBB..	:rem	49
25104	@BBCCCCCBB..	:rem	50
25105	@BBCCCCCBB..	:rem	51
25106	@BBCCCCCBB..	:rem	52
25107	@BBCCCCCBB..	:rem	53
25108	@BBBBBBBBBB..	:rem	48
25109	@BBBBBBBBBB..	:rem	49
25110	@BBBBBBBBBB..	:rem	41
25111	@.....	:rem	98
25120	CMOB2,10:RETURN	:rem	244
29997	REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]	:rem	184
29998	REM"_{ 4 SPAZI}CREAZIONE LABIRINTO{ 4 SPAZI}_	:rem	25
29999	REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]	:rem	198
30000	FORN=0TO48:FORI=1TO4:D(N,I)=99:NEXT:NEXT	:rem	134
30010	FORN=0TO6:D(N,1)=-2:D(42+N,3)=-2:D(7*N,4)=-2:D(6+7*N,2)=-2:NEXT	:rem	250
30020	PT=INT(RND(1)*49):P=PT:P(P)=1	:rem	19
30030	F=0:FORN=1TO4:IFD(P,N)<>-2THENF=F++1:DP(F)=N	:rem	205
30040	NEXT:F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F)	:rem	77
30050	K=-2:GOSUB31000:P=P+W(J):P(P)=1:K=-1	:rem	122
30100	F=0:FORN=1TO4:IFD(P,N)=99THENF=F+1:DP(F)=N:	:rem	118
30110	NEXT:IFF=0THENC=0:GOTO30200	:rem	247
30120	F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):GOSUB31000	:rem	129
30130	P=P+W(J):P(P)=1:GOTO30100	:rem	241
30200	FORN=0TO48:IFP(N)THEN30230	:rem	133
30210	F=0:FORI=1TO4:IFD(N,I)=-1THENF=F+1	:rem	104
30220	NEXT:IFFTHENC=C+1:B(C)=N	:rem	46
30230	NEXT:IFC=0THEN30500	:rem	215
30240	C=INT(RND(1)*C+1):C=B(C)	:rem	116

30250	F=0:FORN=1 TO 4:IFD(C,N)=-1 THEN F=F+1:DP(F)=N:rem	91
30260	NEXT	:rem 58
30270	F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):M=J+2:IFM>4 THEN M=M-4	:rem 51
30280	D(C,J)=C+W(J):D(C+W(J),M)=C	:rem 16
30290	P=C:P(P)=1:GOTO 30100	:rem 206
30500	FORN=0 TO 48:P(N)=0:NEXT	:rem 184
30505	P=PT:C=1:FORN=1 TO 4:IFD(P,N)<>-2 THEN F=N	:rem 206
30510	NEXT:P(P)=C:P=P+W(F):C=C+1	:rem 108
30520	P(P)=C:F=0:FORN=1 TO 4:IFD(P,N)<0 THEN 30540	:rem 203
30525	IFP(P+W(N)) THEN 30540	:rem 203
30530	F=F+1:DP(F)=N	:rem 16
30540	NEXT:IFF=1 THEN P=P+W(DP(F)):C=C+1:GOTO 30520	:rem 136
30550	IFF THEN 30600	:rem 250
30560	IFC>L THEN L=C:AR=P	:rem 175
30570	IFT=0 THEN P=PT:RETURN	:rem 201
30580	P=B(1):C=P(P):FORN=1 TO T:B(N)=B(N+1):NEXT	:rem 222
30590	T=T-1:GOTO 30520	:rem 177
30600	T=T+F-1:FORN=T-F+2 TO T:B(N)=P:NEXT	:rem 149
30610	F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):P=P+W(J):C=C+1:GOTO 30520	:rem 209
31000	FORN=1 TO 4:M=N+2:IFM>4 THEN M=M-4	:rem 204
31010	IFN=J THEN D(P,N)=P+W(N):D(P+W(N),M)=P	:rem 219
31020	IFD(P,N)=99 THEN D(P,N)=K:D(P+W(N),M)=K	:rem 234
31030	NEXT:RETURN	:rem 80

C64

Attenti alle mine!!

Joystick

Joe si è appena trasferito nella sua nuova casetta in campagna, dove potrà finalmente godersi la natura senza preoccupazioni.

Al momento di arare il suo nuovo campo Joe si accorge della presenza di mine nel terreno, probabilmente rimaste inesplose dall'ultima guerra mondiale.

Allora, armatosi di un detector e chiamato un amico ad aiutarlo, si decide a trovarle e a disattivarle. Perché non aiutarlo con questo divertente gioco per C64? L'amico di

Joe è un grande imprudente e segue i movimenti del detector di Joe, rischiando di finire su una mina.

Quindi muovendo il joystick per portare il detector sulla mina, è necessario prestare molta attenzione perché l'assistente di Joe lo segue in ogni suo minimo movimento, solo che lo fa al contrario, per cui ad esempio se il detector si muove a destra, lui si muove a sinistra, se il detector si muove verso l'alto, lui si sposta verso il basso, e così via.

Per disattivare la mina che si trova sotto il detector si deve premere il tasto di fuoco del joystick, e per disattivare più mine possibili si

hanno a disposizione 3 minuti esatti.

Ed ora buon divertimento e... buon "disattivamento"!!

```

1000 PRINTCHR$(147) :rem 60
1010 GOSUB2570 :rem 16
1020 GOSUB1850:REM L.M. RIDEF. CARATTERI :rem 91
1030 GOSUB2150:REM L.M. JOYSTICK :rem 143
1040 REM SPRITE NUMERO 0 E 1 :rem 252
1050 REM MEMORIZZATI NEL BUFFER DI CASSETTA :rem 131
1060 POKE2040,13:POKE2041,14 :rem 13
1070 POKE53281,0 :rem 86
1080 REM -DISTANZA CASUALE DELLE MINE- :rem 242
1090 REM -LETTURA DATI SPRITE- :rem 34
1100 FORI=832TO894:READA :rem 171
1110 POKEI,A:NEXT :rem 33
1120 FORI=896TO958:READA :rem 184
1130 POKEI,A:NEXT :rem 35
1140 V=53248 :rem 95
1150 POKEV+39,2:REM COLORE SPRITE 0=ROSSO :rem 253
1160 POKEV+40,7:REM COLORE SPRITE 1=BIANCO :rem 18
1170 REM -LETTURA DATI PER LE MINE- :rem 235
1180 FORI=12504TO12519:READA :rem 111
1190 POKEI,A:NEXT :rem 41
1200 GETA$:IFA$=""THEN1200 :rem 169
1210 GETJ$:IFG$<>""THEN1210 :rem 247
1220 PRINTCHR$(147) :rem 64
1230 REM -DISTANZA CASUALE DELLE MINE- :rem 239
1240 FORI=1TO40:SC=INT(RND(1)*840) :rem 225
1250 IFSC=38ORSC=39THENI=I-1:GOTO1290 :rem 16
1260 IFSC/2<>INT(SC/2)THENI=I-1:GOTO1290 :rem 151
1270 POKE1104+SC,27:POKE1104+1+SC,28 :rem 247
1280 POKE55376+SC,5:POKE55376+1+SC,5 :rem 23
1290 NEXT :rem 11
1300 REM -LIMITI DEL MOVIMENTO- :rem 93
1310 POKE49152,24:POKE49153,0:REM X MINIMO :rem 149
1320 POKE49156,70:POKE49157,1:REM X MASSIMO :rem 240
1330 POKE49160,60:POKE49161,0:REM Y MINIMO :rem 150
1340 POKE49164,225:POKE49165,0:REM Y MASSIMO :rem 34
1350 POKE49168,1:REM VELOCITA' DI LETTURA :rem 171
1360 SYS49183:REM ABILITA LA ROUTINE :rem 153
1370 TI$="000000":REM TIMER :rem 204
1380 PRINTTAB(6)CHR$(145)CHR$(158)"PUNTEGGIO{ 2 SPAZI}000 :rem 25
    " :rem 25
1390 POKE49169,24:POKE49170,0:REM X INIZIALE :rem 48
1400 POKE49173,229:POKE49174,0:REM Y INIZIALE :rem 95
1410 POKEV,24:POKEV+1,229:POKEV+2,66:POKEV+16,2 :rem 36
1420 POKEV+3,50 :rem 59

```

```

1430 POKEV+21,3:REM ACCENDE GLI SPRITE 0 E 1      :rem 148
1440 REM -ROUTINE DI MOVIMENTO-                    :rem 120
1450 POKEV+31,0:REM SETTA IL REGISTRO DI COLLISIONE
                                                :rem 91
1460 PRINTCHR$(145);TAB(23)"TEMPO ";MID$(TI$,4,1);": ";RIG
    HT$(TI$,2)                                     :rem 227
1470 IFVAL(TI$)>=300THENGOSUB3070:REM ROUTINE FINALE
                                                :rem 202
1480 X=PEEK(49169)+256*PEEK(49170)                :rem 82
1490 Y=PEEK(49173)+256*PEEK(49174)                :rem 83
1500 N=345-X:M=279-Y                              :rem 94
1510 HN=INT(N/256):LN=N-256*HN                    :rem 217
1520 HX=INT(X/256):LX=X-256*HX                    :rem 12
1530 IFX<90THENPOKEV+16,2:GOTO1550                :rem 55
1540 POKEV+16,HX                                   :rem 173
1550 POKEV,LX:POKEV+1,Y                           :rem 192
1560 POKEV+2,LN:POKEV+3,M                         :rem 10
1570 HC=PEEK(V+31):REM CONTROLLO DI COLLISIONE    :rem 72
1580 REM TRA UOMO E MINA                          :rem 67
1590 IFHC=2ORHC=3THENGOTO1680                     :rem 43
1600 REM -CONTROLLO DEL BOTTONE DI FUOCO-         :rem 186
1610 POKE49177,0                                   :rem 95
1620 FB2=PEEK(49177)                               :rem 66
1630 IFFB2<>1THEN1450                             :rem 183
1640 REM TRA DETECTOR E MINA                      :rem 90
1650 IFHCAND1=1THENGOSUB2870                      :rem 216
1660 GOTO1450                                       :rem 208
1670 END                                           :rem 165
1680 REM -COLLISIONE TRA UOMO E MINA-             :rem 143
1690 PRINTCHR$(147)                               :rem 75
1700 REM -FA LAMPEGGIARE LO SCHERMO-             :rem 87
1710 FORI=1TO5                                     :rem 63
1720 GOSUB2760:REM ESPLOSIONE FINALE-            :rem 20
1730 NEXT                                           :rem 10
1740 REM -SPEGNE GLI SPRITE-                      :rem 127
1750 POKEV+21,0                                    :rem 60
1760 FORI=1TO9:PRINTCHR$(17);:NEXT               :rem 125
1770 PRINTTAB(4)"HAI UCCISO IL TUO ASSISTENTE !!!"
                                                :rem 135
1780 FORI=1TO3:PRINTCHR$(17);:NEXT               :rem 121
1790 PRINTTAB(12)"PUNTEGGIO ";YS                 :rem 198
1800 FORI=1TO3:PRINTCHR$(17);:NEXT               :rem 114
1810 PRINT"* PREMERE UN TASTO PER GIOCARE ANCORA. *"
                                                :rem 240
1820 SYS49208:REM DISABILITA LA ROUTINE DI LETTURA JOYSTI
    CK                                             :rem 150
1830 RUN1020                                       :rem 132
1840 END                                           :rem 164
1850 REM -CARICATORE L.M. PER RIDEF. CARATTERI- :rem 252
1860 POKE52,48:POKE56,48:REM INIZIO MEMORIA BASIC
                                                :rem 197

```


1870	FORI=828TO950:REM LOOP DI LETTURA	:rem	38
1880	READJ :REM-----	:rem	82
1890	AA=AA+J :REM · · · CARICATORE · · ·	:rem	131
1900	POKEI,J :REM BASIC	:rem	56
1910	NEXT :REM-----	:rem	37
1920	READJ :REM · · · CHECKSUM · · ·	:rem	163
1930	IFAA<>JTHENPRINT"ERRORE NEI DATI RIDEF. CARATTERI":E ND	:rem	183
1940	SYS(828):REM ESEGUE	:rem	156
1950	POKE53272,28:REM -PUNTA ALLA RAM-	:rem	145
1960	DATA169,0,141,14,220,169,51,141	:rem	25
1970	DATA1,0,162,0,189,0,208,157,0,48	:rem	70
1980	DATA189,0,209,157,0,49,189,0,210	:rem	88
1990	DATA157,0,50,189,0,211,157,0,51	:rem	24
2000	DATA189,0,212,157,0,52,189,0,213	:rem	63
2010	DATA157,0,53,189,0,214,157,0,54	:rem	17
2020	DATA189,0,215,157,0,55,232,224	:rem	226
2030	DATA255,208,203,173,255,208,141	:rem	25
2040	DATA255,48,173,255,209,141,255	:rem	244
2050	DATA49,173,255,210,141,255,50	:rem	183
2060	DATA173,255,211,141,255,51,173	:rem	232
2070	DATA255,212,141,255,52,173,255	:rem	236
2080	DATA213,141,255,58,173,255,214	:rem	239
2090	DATA141,255,54,169,55,141,1,0	:rem	181
2100	DATA169,1,141,14,220,169,28,141	:rem	17
2110	DATA24,208,96	:rem	165
2120	REM -CHECKSUM	:rem	41
2130	DATA16246	:rem	227
2140	RETURN	:rem	167
2150	REM -L.M. LETTURA JOYSTICK	:rem	95
2160	DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21	:rem	161
2170	DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3	:rem	63
2180	DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173	:rem	186
2190	DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141	:rem	168
2200	DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16	:rem	81
2210	DATA192,240,3,76,65,193,169,255	:rem	41
2220	DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2	:rem	59
2230	DATA220,141,28,192,169,224,153,2	:rem	72
2240	DATA220,185,0,220,72,173,28,192	:rem	22
2250	DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192	:rem	172
2260	DATA189,9,192,253,22,192,144,18	:rem	43
2270	DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192	:rem	206
2280	DATA157,22,192,104,74,72,76,162	:rem	38
2290	DATA192,104,74,72,176,13,222,21	:rem	27
2300	DATA192,189,21,192,201,255,208,3	:rem	76
2310	DATA222,22,192,189,21,192,221,12	:rem	67
2320	DATA192,189,22,192,253,13,192,144	:rem	134
2330	DATA18,189,12,192,157,21,192,189	:rem	94
2340	DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76	:rem	182
2350	DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21	:rem	182
2360	DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192	:rem	183

2370	DATA221,17,192,189,1,192,253,18	:rem	37
2380	DATA192,144,18,189,0,192,157,17	:rem	44
2390	DATA192,189,1,192,157,18,192,104	:rem	94
2400	DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176	:rem	86
2410	DATA13,222,17,192,189,17,192,201	:rem	76
2420	DATA255,208,3,222,18,192,189,17	:rem	36
2430	DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5	:rem	186
2440	DATA192,144,18,189,4,192,157,17	:rem	45
2450	DATA192,189,5,192,157,18,192,104	:rem	95
2460	DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176	:rem	149
2470	DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192	:rem	139
2480	DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192	:rem	136
2490	DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91	:rem	117
2500	DATA192,238,27,192,108,29,192	:rem	199
2510	DATA35994:REM -CHECKSUM-	:rem	187
2520	FORI=49183TO49478	:rem	242
2530	READX:POKEI,X:CC=CC+X	:rem	122
2540	NEXT	:rem	10
2550	READX:IFX<>CCTHENPRINT"ERRORE NEI DATI LETTURA JOYST ICK"	:rem	191
2560	RETURN	:rem	173
2570	REM - PAGINA DI PRESENTAZIONE-	:rem	48
2580	POKE53281,0:PRINTCHR\$(30)	:rem	217
2590	PRINT"{CLR}{ 4 GIU'}"	:rem	120
2600	PRINT"{ 10 SPAZI}ATTENTI ALLE MINE"	:rem	249
2740	PRINT"{ 5 GIU'}{CYN}{ 3 SPAZI}* PREMERE UN TASTO PER INIZIARE *"	:rem	102
2750	RETURN	:rem	174
2760	REM -ESPLOSIONE FINALE-	:rem	189
2770	IFI/2=INT(I/2)THENPOKE53281,2:GOTO2790	:rem	48
2780	POKE53281,7	:rem	102
2790	S=54296:W=54276:A=54277	:rem	3
2800	H=54273:L=54272	:rem	27
2810	FORB=20TO0STEP-1:POKES,B:POKEW,129	:rem	178
2820	POKEA,15:POKEH,7:POKEL,12:NEXT	:rem	159
2830	POKEW,0:POKEA,0	:rem	181
2840	POKE53281,8:FORJ=1TO20:NEXT	:rem	187
2850	POKE53281,0	:rem	93
2860	RETURN	:rem	176
2870	REM -COLLISIONE TRA MINA E DETECTOR-	:rem	171
2880	CODE=1024+INT((Y-50)/8+1)*40+INT((X-18)/8):REM CONVE RTE X,Y	:rem	83
2890	IFPEEK(CODE)=32THEN3060	:rem	141
2900	IFPEEK(CODE+1)=32THENCODE=CODE-1	:rem	233
2910	REM -EFFETTO SONORO-	:rem	247
2920	A=54277:S=54296:W=54276:H=54273:L=54272	:rem	137
2930	FORB=15TO0STEP-1	:rem	7
2940	POKE54272+CODE,B	:rem	182
2950	POKE54272+CODE+1,B:POKE53280,B+1	:rem	72
2960	POKES,B:POKEW,129	:rem	73
2970	POKEA,15:POKEH,7:POKEL,112:NEXT	:rem	214

2980	POKEW,0:POKEA,0	:rem	187
2990	REM -SPEGNE LA MINA-	:rem	134
3000	POKECODE,32:POKECODE+1,32	:rem	15
3010	REM -RESETTA IL BORDO-	:rem	37
3020	POKE53280,14	:rem	135
3030	REM -PUNTEGGIO-	:rem	182
3040	YS=YS+100	:rem	24
3050	PRINTTAB(6)CHR\$(145)"PUNTEGGIO ";YS	:rem	124
3060	RETURN	:rem	169
3070	REM ROUTINE DI FINE TEMPO	:rem	8
3080	PRINT"{HOME}{RED}{ 11 GIU'}{ 13 DES}TEMPO SCADUTO!"		
		:rem	184
3210	PRINT:PRINT:PRINT	:rem	225
3220	PRINTTAB(13)"PUNTEGGIO ";YS	:rem	189
3230	PRINT:PRINT	:rem	28
3240	PRINTTAB(5)"* PREMI UN TASTO PER GIOCARE *"	:rem	215
3250	POKEV+21,0	:rem	57
3260	REM EFFETTO SONORO	:rem	156
3270	S=54272	:rem	96
3280	FORL=0TO24:POKES+L,0	:rem	5
3290	POKES+1,64:POKES+5,9	:rem	195
3300	POKES+15,30:POKES+24,15	:rem	71
3310	FORI=1TO12:POKES+4,21	:rem	21
3320	FORJ=1TO200:NEXT:POKES+4,20	:rem	190
3330	FORJ=1TO200:NEXT:NEXT	:rem	143
3340	POKES+24,0	:rem	57
3350	RUN1020	:rem	131
3360	REM:	:rem	234
3370	REM-DATA SPRITE 0-	:rem	44
3380	DATA252,63,0,248,31,0,240,15,0	:rem	216
3390	DATA232,23,0,199,227,0,132,33,0	:rem	15
3400	DATA4,32,0,4,32,0,4,32,0	:rem	156
3410	DATA132,33,0,199,227,0,232,23,0	:rem	8
3420	DATA240,15,0,248,31,0,252,63,0	:rem	211
3430	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	244
3440	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	245
3450	REM:	:rem	234
3460	REM-DATA SPRITE 1-	:rem	45
3470	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	32
3480	DATA0,0,224,0,1,80,0,1,240,0,0,224	:rem	125
3490	DATA0,0,64,0,3,248,0,7,188,0,13	:rem	9
3500	DATA246,0,25,179,0,25,243,0,1,240	:rem	105
3510	DATA0,1,176,0,3,24,0,3,24,0,7,28,0	:rem	133
3520	DATA15,30	:rem	217
3530	REM:	:rem	233
3540	REM- DATI PER LE MINE	:rem	160
3550	DATA0,0,3,63,122,63,15,0	:rem	171
3560	DATA0,0,192,252,94,252,240,0	:rem	125



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE LIBRI

Le strenne firmate Jackson



COMPUTERGRAPHIA

Joan Scott

In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno splendido viaggio attraverso le immagini elaborate con le tecniche più avanzate di computer-graphics.

Cod. 802P Lire 40.000

COFANETTI SPEEDY COMPUTER

L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papà.

Cod. CU001 Lire 45.000

Cod. CU002 Lire 45.000

COMPUTER IMAGE

Mauro Salvemini

Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a colori e ... convincersi del contrario.

Cod. CI231 Lire 40.000

ROMANZO ROSA CON IL C64

Marco Bucciari Francesco Davini
S Stefania Deambrogi

Sei un tipo romantico? Ti piacciono i romanzi? Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".

Con floppy disk.

Cod. CC230 Lire 40.000

COMPUTERGRAPHIA
Nuove visioni di forma, fantasia e funzione

**COMPUTER
IMAGE**
Disegni e applicazioni di computer grafica

IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER

Claudio Trinchillo

Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C 64 ti conduce passo passo a diventare ... quasi un esperto di bridge. Poi con un po' di applicazione ...

Con floppy disk per C 64

Cod. CC229 Lire 50.000

Con floppy disk per IBM

Cod. CC239 Lire 50.000

**Puoi trovare le strenne Jackson
nelle migliori librerie**